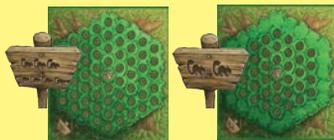


# SUGAR GLIDERS

O que é aquilo no céu: É um pássaro? É um avião? Não... é um Sugar Glider!  
Esses pequenos marsupiais são capazes de planar no ar, como um esquilo voador.

Sugar Gliders podem saltar a distância de um campo de futebol à procura do néctar de vários alimentos açucarados. Quando a comida está escassa, os Sugar Gliders entram em estado de Torpor, para usar menos energia e oxigênio.

## Componentes



**Tabuleiro**  
dupla-face  
(3/4 jogadores  
ou 2 jogadores)



**60 Fichas de Comida**  
com valores de 1 a 5  
(12 de cada valor)



**4 Sugar Gliders**  
(um de cada cor)

## Objetivo

Você controla um Sugar Glider, tentando coletar a maior quantidade de comida pulando de galho em galho. As comidas dão para o seu Sugar Glider energia para pular e fazer pontos. No final do jogo, o Sugar Glider que acumular mais pontos de comida em sua reserva será o vencedor!

## Preparação do Jogo

- Coloque o tabuleiro, de acordo com o número de jogadores, no centro da mesa.
- Distribua as Fichas de Comida pelo tabuleiro.
- Coloque uma Ficha de Comida em cada espaço (exceto no centro. Este espaço deve permanecer vazio).

### Jogo em 2 jogadores:

Use apenas 9 fichas dos valores 1 a 4 no jogo.

- Cada jogador escolhe um Sugar Glider.
- Todos os jogadores colocam seu Sugar Glider em cima de uma ficha de valor 1. O jogador inicial escolhe primeiro e os outros, seguem a ordem no sentido horário.

## Sequência de Jogo

O jogo é jogado em turnos. Os jogadores realizam os seus turnos no sentido horário. No seu turno, o jogador deve escolher e realizar apenas uma das seguintes ações:

**a. Pular** ou **b. Entrar em Torpor**

### a. Pular

O seu Sugar Glider pula para outro espaço no tabuleiro.



Se o seu Sugar Glider está em um espaço com uma ficha, ele deve pular exatamente a quantidade de espaços indicado pela ficha. Então, pegue esta ficha e a coloque na sua reserva, virada para cima.



Se o seu Sugar Glider está em um espaço vazio, você precisa descartar uma ficha de sua reserva. Então, pule o número de espaços igual ao valor da ficha descartada.

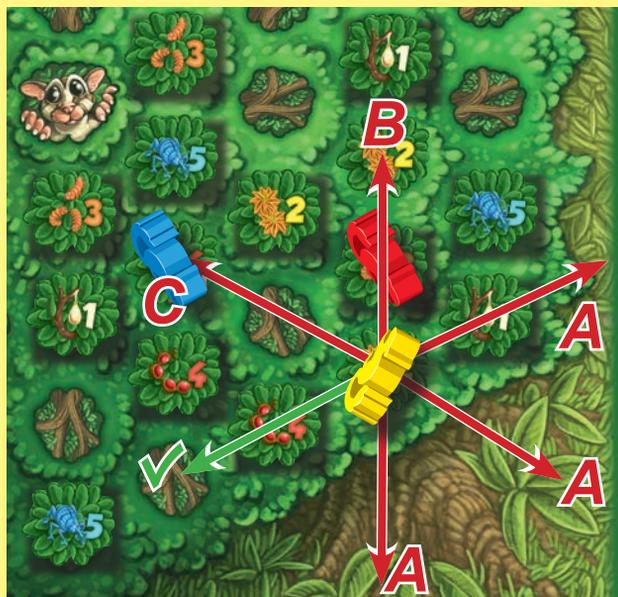




Se o seu Sugar Glider está no centro do tabuleiro, você pode descartar qualquer ficha da sua reserva para pular para qualquer espaço no tabuleiro. Neste caso, você não precisa mover o número de casas igual ao número da ficha e nem mover em linha reta.

## Regras do Pulo:

- Os Sugar Gliders só podem se mover em linha reta (exceto quando estão pulando do centro do tabuleiro).
- É possível pular para um espaço vazio no tabuleiro.
- Todos os Sugar Gliders precisam ficar dentro do tabuleiro. Portanto cada pulo precisa terminar em um espaço do tabuleiro. Se isso não for possível, o Sugar Glider não pode pular naquela direção.
- Se um espaço está ocupado por outro Sugar Glider, você não pode pular para aquele espaço
- Não é permitido pular sobre outro Sugar Glider.



**Exemplo:** O Amarelo está em cima de uma ficha de valor 2 e pode pular 2 espaços. Ele só pode pular para um espaço. Os demais pulos são ilegais pois o Sugar Glider vai sair do tabuleiro (**A**), pular por cima de outro Sugar Glider (**B**) ou pular em um espaço já ocupado por outro Sugar Glider (**C**).

## b. Entrar em Torpor

O seu Sugar Glider entra temporariamente em um estado de Torpor para economizar energia.

Remova a ficha que está debaixo do seu Sugar Glider (se houver) e adicione à sua reserva. No seu próximo turno você pode pular ou entrar em Torpor novamente.

## Fim de Jogo

O jogo acaba quando:

- Todos os Sugar Gliders entram em Torpor consecutivamente

– OU –

- Todos as fichas foram retiradas do tabuleiro.

Ao final da partida, todos os jogadores somam as Fichas de Comida de suas reservas e o jogador com maior pontuação é o vencedor. Em caso de empate, quem tiver a maior quantidade de fichas vence. Se ainda houver empate, os jogadores dividem a vitória!

## Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer todos os playtesters e em particular Nathan Morse pelo nome do jogo e Heather "Squish" Cornelius pela arte original.

## Créditos

**Game design:** Néstor Romeral Andrés Néstor Romeral  
Andrés ganhou o prêmio de *Designer Espanhol do ano em 2009-2010*.

**Ilustrações e Design Gráfico:** Dennis Lohausen

**Desenvolvimento do Manual:** Jeroen Hollander

**Gestor de Projeto:** Jonny de Vries

**Tradução:** Luis Francisco

**Revisão:** Alexandre Carvalho, Igor Knop e Rafael Albuquerque

